

PRZEWODNIK GRACZA

AMONG US EDYCJA

potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

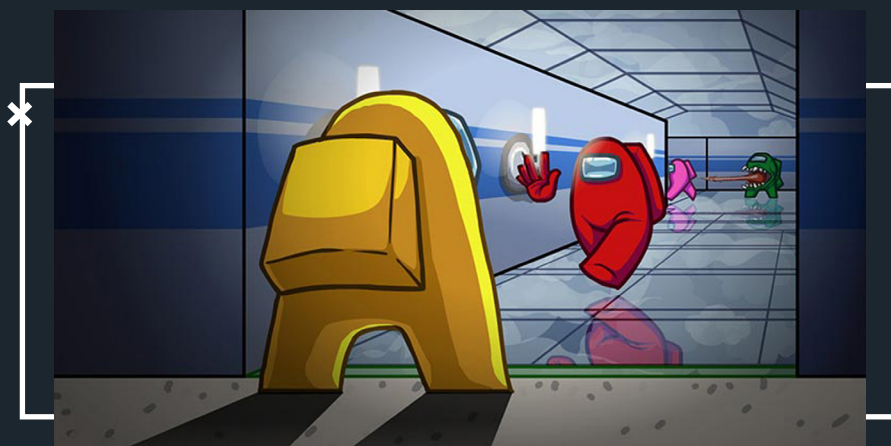




• O CO TU CHODZI?



Among Us to gra towarzyska z dedukcją społeczną, w której gracze rozwiązują zagadkę morderstwa, opracowana przez małą, niezależną firmę Innersloth. Pojawiła się w roku 2018, ale większość graczy prawdopodobnie usłyszała o niej dopiero w 2020 roku. Streamerzy zaczęli grać w tę grę na platformie Twitch zarówno z innymi streamerami, jak i z widzami. W czasie pandemii przyciągała ona uwagę coraz szerszych grup społecznych – zyskała nawet uznanie celebrytów i polityków. Aby zagrać, nie potrzebujesz streamera – możesz zebrać grupę przyjaciół i hostować grę lub przyłączyć się do lobby online i wdrożyć swoją strategię.



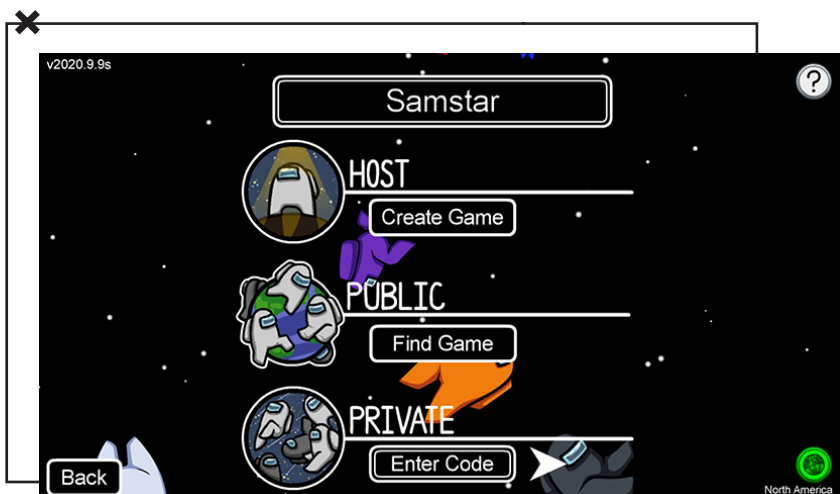
Z definicji gra towarzyska wymaga grupy osób. W przypadku tej gry online liczba graczy powinna wynosić minimum 4 i maksimum 15 osób. Role, w jakie wcielają się gracze, to Współczłonek, Oszust, Inżynier, Naukowiec, Anioł Stróż i Zmiennokształtny. Głównym celem jest postawienie obu stron w sytuacji, w której muszą zmierzyć się ze sobą i wygrać, wykorzystując pracę zespołową i podstęp. Obie strony mogą korzystać z wielu strategii, lecz aby je zrozumieć, musimy zgłębić mechanikę gry. Na co czekamy? **Nie kręć nosem, do roboty!**



PODSTAWY

Tryby

Grę można rozegrać na trzy sposoby. Gra swobodna – bierzesz mapę i grasz bez towarzystwa, dzięki czemu możesz zaznajomić się z lokalizacjami i zadaniami. Gra lokalna – hostuje lobby, do którego może przyłączyć się każda osoba korzystająca z tej samej sieci Wi-Fi. Gra online – hostuje lobby otwarte dla każdego. Gry online mogą toczyć się w przestrzeni prywatnej lub publicznej. Aby uczestniczyć w grze prywatnej, gracz musi posiadać kod pokoju – są one doskonałym rozwiązaniem dla przyjaciół. Gry publiczne są otwarte dla każdego.



Mapy

Mapy to podstawowy element mechaniki gry. Każda mapa obejmuje wiele różnych lokalizacji połączonych przejściami i korytarzami. Pamiętaj, że zadania i zdolności różnią się w zależności od mapy, zaś jej rozmiar ma ogromny wpływ na wybór strategii i optymalną liczbę graczy. Przed rozpoczęciem musisz wybrać mapę; w czasie pisania tego przewodnika dostępne są cztery mapy:



W zależności od trybu gry opcje do wyboru pojawiają się w różnych miejscach. W grze online mapę wybiera się na ekranie przed wejściem do lobby. W grze lokalnej wybierasz mapę za pośrednictwem spersonalizowanego menu w lobby. W grze swobodnej mapa wybierana jest za pośrednictwem menu, które wyskakuje po wyborze trybu.



Lokalizacje

Na każdej mapie znajdują się lokalizacje połączone korytarzami i przejściami. Każda lokalizacja wiąże się z zadaniami do wykonania, a niektóre – z unikalnymi funkcjami, np. Bezpieczeństwo daje graczom dostęp do kamer, które pokazują pewne obszary mapy w czasie rzeczywistym. Warto je poznać, ponieważ gdy coś się wydarzy (a NA PEWNO się wydarzy), współgracze będą mogli dowiedzieć się, gdzie przebywasz. Dobry gracz zawsze studiuje mapy, aby wykryć podstęp, a nawet stworzyć własny pomysły plan!



Role

Jeśli już mowa o pomysłowych planach, pamiętaj, że każda rola wymaga odpowiedniej strategii – z kilkoma wyjątkami role przypisywane są losowo na początku gry. Istnieje 7 ról: Współczłonek, Oszust, Duch, Zmiennokształtny, Inżynier, Anioł Stróż i Naukowiec.

Większość graczy zostanie Współczłonkami. Zadanie Współczłonka jest naprawdę proste! Jak najszybciej rób to, co do Ciebie należy, i nie daj się zabić.



Oszust to naturalny wróg Współczłonka. Jego zadanie? Eksterminować, sabotować i wprowadzać ogólny zamęt.

Śmierć to nie koniec. Po śmierci lub wyeliminowaniu gracz staje się duchem. Byli Współczłonkowie mogą w ten sposób nadal pomagać drużynie w ukończeniu zadania. Oszuści, którzy stali się duchami, mogą sabotować do woli.

Jako Naukowiec jesteś Dr. McCoyem swojego zespołu. Wraz z pozostałymi członkami zmierzasz do ukończenia wyznaczonych zadań, masz jednak również dostęp do przenośnego monitora parametrów życiowych, dzięki czemu możesz monitorować stan każdej osoby.



Inżynierowie potrafią korzystać z przejść w ten sam sposób co Oszuści. Jest to na pewno korzyść, ale przygotuj się do obrony przed oskarżeniami!

Jeśli przypisana Ci została rola **Anioła Stróża**, będziesz mieć wyjątkową zdolność. Jako Współczłonek musisz dążyć do ukończenia zadań, ale jako duch możesz chronić gracza przed śmiercią.



Zmiennokształtny to jedyna specjalna rola przypisywana Oszustom. Może on przekształcić się w dowolnego gracza na mapie.

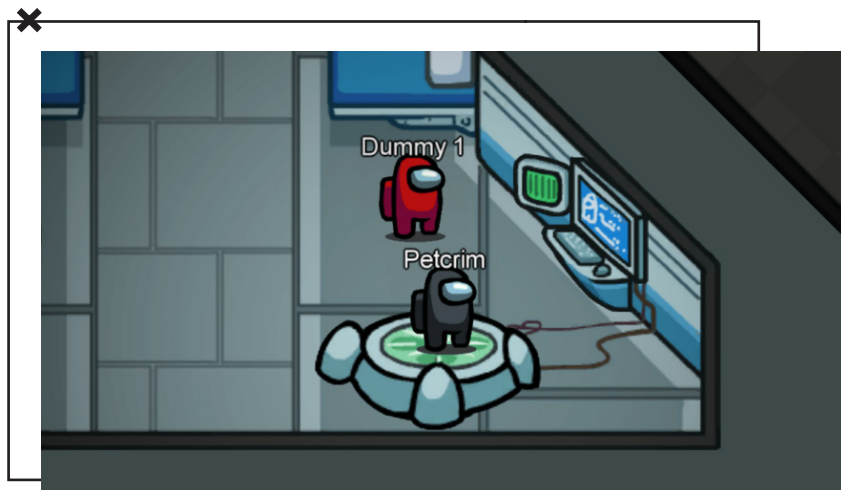
Zadania

Zadania to kolejny podstawowy element mechaniki gry. Aby wygrać, Współczłonkowie muszą ukończyć wszystkie zadania bez identyfikowania Oszustów. Postępy drużyny można śledzić na pasku zadań (jeśli został udostępniony w rozgrywce). Możesz wyznaczyć liczbę zadań, ich rodzaj (długie lub krótkie), a nawet widoczność.

Istnieją cztery różne rodzaje zadań:

Krótkie zadania – można je szybko ukończyć i często obejmują tylko jeden etap.

Długie zadania – są wieloetapowe i czasami obejmują skomplikowane elementy, które angażują uwagę gracza lub wymagają od niego poświęcenia dużej ilości czasu.



Zadania wizualne – animacja tych zadań jest widoczna przez innych graczy w niewielkim stopniu. To świetne narzędzie, jeśli chcesz dowiedzieć swojej niewinności przed pozostałymi członkami zespołu (JEŚLI ta funkcja jest włączona).

Zwykłe zadania – zadania dla wszystkich Współczłonków. Każdy z nich będzie musiał wykonać tę samą aktywność w tej samej lokalizacji. To świetny sposób na rozpoznanie Oszustów, jeśli tylko masz bystre oko.

Oszuści dysponują jednak listą fałszywych zadań, która pomaga im w realizacji strategii, tak więc uważaj...

Zdolności

Zdolności to jedne z najważniejszych funkcji w grze. Określają sposoby interakcji graczy ze środowiskiem. Niektóre zdolności powiązane są z rolą, inne są dostępne dla każdego gracza. Gdy zbliżysz się do obiektu, który wyzwała daną zdolność, w prawym dolnym rogu ekranu wyświetli się przycisk.

Oto dostępne zdolności:



Administrowanie (wszyscy gracze) – otwiera mapę administrowania, która pokazuje położenie wszystkich graczy.



Dziennik drzwi (wszyscy gracze) – umożliwia graczom sprawdzenie, kto przeszedł obok czujników drzwi.



Zabijanie (Oszuści) – zabija Współczłonka w Twoim otoczeniu.



Raportowanie (wszyscy żyjący gracze) – zgłasza śmierć Współczłonka, jeśli zostanie odnaleziony.



Sabotaż (Oszuści) – sieje zamęt wśród Współczłonków za pośrednictwem śmiertelnych gróźb i innych.



Ochrona (Aniołowie Stróżowie w postaci ducha) – chroni Współczłonka przez śmiercią.



Zmiana kształtu (Zmiennokształtni) – umożliwia tymczasowe przekształcenie gracza posiadającego tę umiejętność w innego gracza.



Bezpieczeństwo (wszyscy gracze) – umożliwia dostęp do kamer nadzorujących, które pokazują różne obszary na mapie.



Użytkowanie (wszyscy gracze) – umożliwia interakcję z elementami zadania i obiektami.



Przejścia (Oszuści i Inżynierowie) – umożliwia wykorzystanie przejść rozsianych po całej mapie, co zapewnia niewidoczne przemieszczanie się.



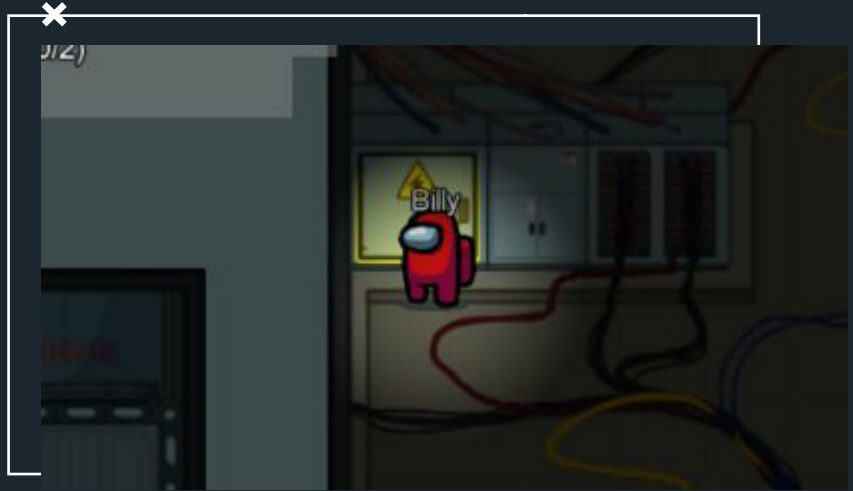
Parametry życiowe (wszyscy gracze) – umożliwia stwierdzenie, który gracz pozostaje przy życiu.



Inne elementy mechaniki gry +

Przyjrzelśmy się najważniejszym elementom mechaniki gry. Poznamy teraz kilka dodatkowych, równie ważnych funkcji:

Widoczność – regulacja stopnia widoczności w otoczeniu graczy. Początkowe ustawienie to 0,25x, przyrosty stopniowo pozwalają osiągnąć wartość 5x. Funkcja umożliwia hostowanie gry w taki sposób, aby gracze mogli skorzystać z interesujących scenariuszy, takich jak popularna „gra w chowanego”. Na widoczność wpływają pewne wydarzenia, np. sabotaż „Zgaśnięcie światła”, który sprawia, że cała mapa pogrąża się w ciemności i drastycznie zmniejsza zdolność widzenia.



Spotkanie kryzysowe – po naciśnięciu przycisku kryzysowego lub odnalezieniu ciała wszyscy gracze są natychmiast przenoszeni z różnych miejsc na mapie i zbierają się razem.

do własnych wniosków bez względu na to, jak nietrafne mogą się okazać.

Głosowanie – po dyskusji gracze przystępują do głosowania, które ma na celu wskazanie Oszusta. Oszuści również mogą głosować, zrzucając z siebie podejrzenia, a nawet doprowadzając do wyeliminowania niewinnego Współczłonka. Aby podnieść stawkę i zwiększyć napięcie, gracze mają możliwość anonimowego głosowania. Wybieraj mądrze...



Eliminacja – gracz, który uzyska najwięcej głosów jest eliminowany z mapy. Pojawia się krótka, smutna animacja, a wyeliminowany gracz staje się duchem. W zależności od ustawień lobby gracze mogą zostać powiadomieni o tym, czy pomyślnie wyeliminowano Oszusta.

Rady i wskazówki

Jak może przebiegać gra?

Gra została pobrana, ale nie wiesz, jak się za nią wziąć... Potrzebujesz porady? Większość publicznych lobby ma podobny format:

Gra rozpoczyna się w obecności wszystkich graczy przebywających w lobby. Przed przystąpieniem do rozgrywki gracze rozmawiają ze sobą, kręcą się tu i tam i personalizują wygląd postaci. Jeśli liczba graczy jest wystarczająca, gospodarz naciska przycisk Start, po czym zaczyna się 5-sekundowe odliczanie. Po rozpoczęciu gry dowiesz się, czy jesteś Oszustem czy Współczłonkiem (i czy będziesz pełnić jakąś dodatkową, unikalną rolę). Nie mów nikomu, w kogo się wcielasz!

Każdy gracz pojawia się w wyznaczonym miejscu w grze, zgodnie z wybraną mapą. W przypadku mapy Sterowiec wybierzesz jeden z trzech pokoi, w którym chcesz się pojawić.

Każdy gracz wykonuje swoją misję. W przypadku Współczłonków oznacza to ukończenie zadań, zaś w przypadku Oszustów – sabotowanie i zabijanie Współczłonków bez wpadnięcia w ich ręce.

Jeśli Oszustom udaje się zabić Współczłonków, w miarę postępów ciała są odnajdywane i zgłaszane i organizowane są spotkania kryzysowe. W trakcie spotkań kryzysowych gracze przedstawiają swoje teorie, oskarżają się nawzajem, bronią się, a następnie głosują, aby wskazać Oszusta. Gracze z największą liczbą głosów zostają wyeliminowani, a gra toczy się dalej.

Zadania, spotkania i głosowania będą się powtarzać, dopóki Współczłonkowie nie ukończą wszystkich zadań lub do czasu, aż Oszuści zabiją wystarczającą liczbę graczy bądź pomyślnie zrealizują śmiertelny sabotaż.



SŁOWNICTWO WYKORZYSTYWANE W AMONG US

Gra wykorzystuje swój własny język. Przejście tej pełnej napięcia, podstępów i zdradzieckich czynów gry będzie łatwiejsze, jeśli rozumiesz wyrażenia, którymi posługują się gracze:

- | | |
|-----------------------------|---|
| Kamerki – | czyli kamery. Dobry sposób na szybkie przywołanie zdolności Bezpieczeństwo. |
| Zabijanie zbiorowe – | Oszust zabija gracza w dużej grupie i nie można go zidentyfikować. |
| Tajniak – | czyli „podejrzany”. Termin używany do wskazania gracza, który może być Oszustem. |
| Samobój – | gracz podejmuje złą decyzję i niechcący pomaga Oszustowi zwyciężyć. |
| Samoraportowanie – | Oszust zabija Współczłonka i natychmiast zgłasza to, aby zrzucić z siebie wszelkie podejrzenia. |